CATAN

OSNOVNA IGRA



ALMANAH

Detaljna objašnjenja pravila i primjeri u igri

igroljub

Oprema za igranje

19 šesterokutnih polja s različitim krajolicima:
šuma (4)
pašnjak (4)
njiva (4)
brdo (3)
gorje (3)
pustinja (1)
okvir (6 dijelova s devet luka)



95 karata sa sirovinama (po 19):

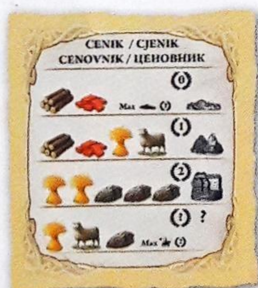
drvo	= deblo	= šuma
vuna	= ovca	= pašnjak
žito	= snop žita	= njiva
glina	= opeka	= brdo
ruda	= mineral	= gora



25 karata razvoja:
Vitez (14)
Napredak (6)
Bod (5)



4 karte «Građevinski troškovi»



2 posebne karte:



Najdulja trgovačka cesta



Najveća viteška moć



2 stalka za karte

Igrače figure (u četiri boje)
16 gradova (crkve)
20 naselja (kuće)
60 cesta



grad



naselje



cesta

1 figura lopova



4 kutije za figure



(Sastavite ih prije prve igre.)

18 žetona s brojevima



1 x 2 x 2 x 2 x 2 x 2 x 2 x 2 x 2 x 1 x

2 kocke



Detaljna objašnjenja pravila i primjeri u igri CATAN - „Osnovna igra"



B

Bačena sedmica – lopov u pohodu

Ako igrač koji je na redu baci sedam, nitko od igrača ne prima sirovine. Naprotiv:

- Svi igrači prebroje karte sa sirovinama koje imaju u ruci. Onaj tko ima više od 7 karata sa sirovinama (dakle 8, 9 ili više) izabere polovicu tih karata te ih vrati na odgovarajuće skupove. Pri neparnom broju karata zaokružimo naniže: od devet karata potrebno je odložiti četiri.
  ***Primjer:** Sven baci «7». U ruci ima samo 6 karata. Kristina ima 8 karata i Davor 11. Kristina mora vratiti 4 karte, a Davor 5 (uvijek zaokružujemo naniže).*
- Tada igrač koji je na redu uzme lopova (➔) i premjesti ga na žeton s brojem (➔) nekog drugog proizvoljnog polja s krajolikom. Tako blokira pritok sirovina s tog polja. Osim toga nasumce uzme jednu od karata sa sirovinama igraču koji uz to polje ima naselje ili grad. Igrač koji će biti opljačkan drži svoje karte u ruci, a lopov mu jednu izvuče. Ako s tim poljem naseljem ili gradom graniči više igrača, lopov može birati među njima. Vidi i pojam Vitez (➔).

Igrač tada nastavlja igru fazom trgovanja.

Bodovi

Pobjednik igre je onaj igrač koji je na redu i dostigne 10 bodova. Igrači dobivaju bodove na sljedeće načine:

naselje	1 bod
grad	2 boda
najdulja trgovačka cesta	2 boda
najveća viteška moć	2 boda
karta razvoja s bodom	1 bod

Svaki igrač počinje igru s dva naselja, dakle, već na samom početku ima 2 boda. Za pobjedu ih tako treba još 8.

C

Cesta

Ceste povezuju pojedinačna naselja ili gradove. Postavljamo ih na putove (➔).Na svaki put (i na one putove duž obale) možemo, postaviti samo jednu cestu. Postavite ih uz križanje na kojem već imate izgrađeno naselje ili grad ili uz slobodno križanje do kojeg već vodi vaša cesta. Bez gradnje ceste ne možete postavljati nova naselja. Ceste nam pomažu da se domognemo bodova samo onda kada nam uspije dobiti kartu «Najdulja trgovačka cesta» (➔).

F

Faza postavljanja

Kada sastavimo nasumičnu postavu ploče za igranje (➔), počinje faza postavljanja.

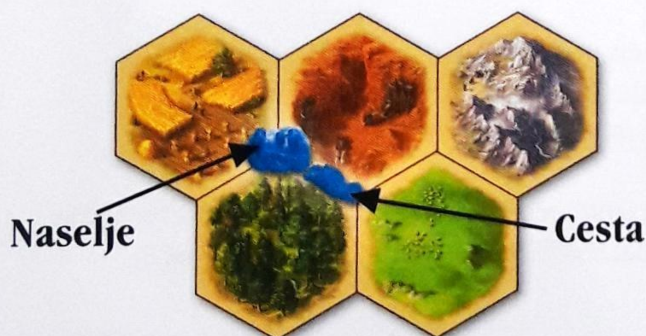
- Svaki igrač izabere svoju boju i dobije odgovarajući broj figurica za igranje: 5 naselja, 4 grada i 15 cesta. Osim toga dobije i preglednu kartu Cjenik.
- Karte sa sirovinama (➔) razvrstamo na pet skupova te ih otvorene stavimo u dva stalka za karte koje postavimo pored ploče za igranje.
- Karte razvoja (➔) promiješamo te ih zatvorene stavimo u zadnji prostor na stalku.
- Pored ruba ploče za igranje pripremimo obje posebne karte i obje kocke.
- Lopova postavimo u pustinju (➔).

Faza postavljanja se proteže kroz dva kruga. U njoj svaki igrač postavlja po dvije ceste i dva naselja.

1. Prvi krug

S prvim krugom počinje onaj igrač koji je kockama bacio najviši zbroj. Igrač postavi jedno od svojih naselja na slobodno križanje (➔) kojeg sam izabere. U proizvoljnom smjeru s tim naseljem spoji jednu od svojih cesta. Tada su u smjeru kazaljke na satu na redu i drugi igrači. Svaki postavi naselje i sagradi cestu.

Pažnja: Kada postavljate sva sljedeća naselja, uzmite u obzir pravilo udaljenosti!



2. Drugi krug

Nakon što su već svi igrači postavili svoje prvo naselje, drugi krug započne onaj igrač koji je u prvom krugu bio posljednji. Prvi može postaviti svoje drugo naselje i s njim još spojiti cestu. **Pažnja:** Ostali igrači igru nastavljaju redoslijedom suprotnim od smjera kazaljke na satu. Igrač koji u prvom krugu započeo, zadnji postavlja svoje drugo naselje.

Drugo naselje možemo postaviti sasvim neovisno od prvog, na bilo koje križanje, samo moramo uzeti u obzir pravilo udaljenosti (➔). Druga se cesta mora spojiti s drugim naseljem i potpuno je svejedno u kojem smjeru.

Neposredno nakon postavljanja drugog naselja, svaki igrač dobije prve prinose sirovina: za svako polje s krajolikom koje graniči s tim drugim naseljem, igrač iz zalihe uzima odgovarajuću kartu sa sirovinama.

Igrač koji je zadnji sagradio svoje drugo naselje počinje igru. Baci kocke i svi igrači koji graniče s poljem na kojem je žeton sa zbrojem obiju kocki dobiju odgovarajuće prinose sirovina.

Korisne naputke o daljnjem postavljanju naselja naći ćete i pod pojmom «Taktika»

G

Grad

Grad možete sagraditi samo na mjestu gdje već posjedujete naselje. Svaki je grad vrijedan dva boda. Vlasnik za svako polje s krajolikom koje graniči s gradom dobije dvostruki prinos sirovina (po dvije karte) kada kocke pokažu vrijednost tog polja. Naselje koje je tako oslobodio iskoristi za postavljanje novog naselja.



Primjer: *Bacanjem kocki je određen broj 8. Plavi igrač dobije tri karte s rudom: jednu za naselje i dvije za grad. Crveni igrač za svoj grad dobije dvije karte s drvetom.*

Savjet: U igri je vrlo teško pobijediti bez dograđivanja naselja u gradove (svaki 2 boda). Budući da svakom igraču na raspolaganju stoji samo 5 naselja, na taj način može sakupiti samo 5 bodova.

Gradnja

Nakon što je igrač koji je na redu bacio kocke i za svoja polja dobio odgovarajuće karte sa sirovinama i kada je završio s trgovanjem, može graditi. Za gradnju mora igrač staviti određenu kombinaciju karata sa sirovinama (vidi kartu Cjenik) natrag na odgovarajuće skupove u stalku s kartama. Igrač može sagraditi proizvoljan broj građevinskih objekata i kupiti proizvoljan broj karata za razvoj sve dok ima odgovarajuće sirovine za «kupovinu» odnosno sve dok na zalihi ima dovoljno karata razvoja i građevinskih objekata. Vidi i pojmove naselje (➔), grad (➔), cesta (➔) i karte razvoja (➔).

Svaki igrač ima na raspolaganju 15 cesta, 5 naselja i 4 grada. Kada igrač postavi grad na mjestu gdje već ima naselje, to naselje vraća i stavlja ispred sebe te ga smije ponovno upotrijebiti u igri. S druge strane, ceste i gradovi koje jednom izgradite, ostaju na svojem mjestu do kraja igre.

Nakon gradnje, igrač je gotov sa svojim potezom, a igru nastavlja igrač koji sjedi lijevo od njega. Drugačija pravila ćete pronaći pod „Trgovanje i gradnja – kombiniranje“ (➔).

K

Karte napretka

Karte napretka su podgrupa karata razvoja. Igrač koji je na redu smije u svojem potezu koristiti samo jednu kartu napretka. Uvijek postoje po dvije jednake karte:

- Gradnja cesta: Onaj tko koristi tu kartu može odmah na ploču za igranje postaviti dvije nove ceste (po uobičajenim pravilima) bez da bi za njih platio sirovinama.
- Izum: Onaj tko koristi tu kartu može izabrati bilo koje dvije karte iz skupova sa sirovinama. Ako u tom krugu još nije gradio, može ih (ili samo jednu) odmah upotrijebiti.
- Monopol: Onaj tko koristi tu kartu izabere proizvoljnu sirovinu. Svi igrači mu moraju dati sve karte s izabranom sirovinom koje imaju. Ako ih nemaju, onda ih ne daju.

Karte razvoja

Postoje tri vrste karata razvoja: viteške karte (➔), karte napretka (➔) i karte s bodom (➔). Onaj tko kupi kartu razvoja uzme kartu s vrha odgovarajućeg skupa i doda ju kartama u ruci. Dok ih ne upotrijebimo, karte razvoja čuvamo u tajnosti po mogućnosti tako da suigrači niti ne naslute što držimo u ruci.

Igrač koji je na redu može u svom krugu koristiti samo jednu kartu razvoja: vitešku kartu ili kartu napretka. To može učiniti bilo kada u svom krugu čak i **prije nego što baci kocke**, ali ne smije koristiti onu kartu koju je izvukao u tekućem krugu.

Iznimka: Ako igrač izvuče kartu s bodom (➔) koja je njegov 10. bod, može tu kartu odmah otvoriti i tako pobijediti.

Igrač otvori karte s bodom (jednu ili više) po mogućnosti tek kada je siguran da ima 10 bodova i da će tako završiti igru.

Savjet: Kada pljačkate jednog od igrača (pogledajte pod »Lopov«), dozvoljeno je iz ruke ukrasti samo karte sa sirovinama, dok se karte razvoja nemogu ukrasti.

Karte s bodom

Karte s bodom spadaju pod karte razvoja (➔) koje igrač može «kupiti». Te karte predstavljaju važne kulturne tekovine koje su zastupljene pojedinačnim zgradama. Svaka je takva karta vrijedna jedan bod. Ako je igrač kupio kartu s bodom, čuva je u tajnosti. Kada je na redu i zajedno sa svojim drugim bodovima dostigne 10 bodova, okrene ju (može ih imati i više) i tako pobijedi.

Savjet: Te karte čuvate tako da suigrači ne dokuče da ih imate. Onaj tko ima pred sobom jednu ili više zatvorenih karata, a ne koristi ih, pobuđuje sumnju da skriva karte s bodom.

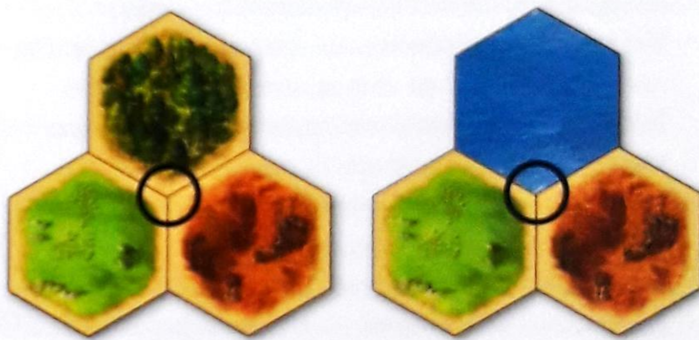
Kraj igre

Kada je igrač na redu i dosegao je 10 bodova (ili ih dosegne u tom krugu), može odmah završiti igru – pobjeda.

Primjer: *Igrač ima dva naselja (2 boda), posebnu kartu Najdulja trgovačka cesta (2 boda), dva grada (4 boda) i 1 kartu s bodom (1 bod). Sada kupi još jednu kartu razvoja i dobije kartu s bodom (1 bod). Igrač okrene obje karte s bodom. Tako sveukupno ima 10 bodova te pobjeđuje.*

Križanje

Križanja su točke gdje se dodiruju tri različita polja. Samo je na križanjima dozvoljeno postavljati naselja i gradove.



L

Lopov

Lopov na početku igre stoji u pustinji (➔). Pomakne se samo onda kada igrač baci sedmicu (➔) ili koristi vitešku kartu (➔). Ako lopov zauzme polje s krajolikom, ometa stvaranje sirovine na tom polju sve dok stoji na njemu. Igračima koji uz to polje imaju naselja i/ili gradove to polje ne daje nikakve prinose sve dok se s njega lopov ne premjesti.

Primjer (vidi na stranici ?? - Vitez): *Na redu je Sven koji baci sedmicu. Mora, dakle, premjestiti lopova koji stoji na polju s gorjem. Premjesti ga na šumsko polje sa žetonom «4». Ako u sljedećim krugovima padne «4», vlasnici naselja «A» i «B» ne dobiju nikakve sirovine. To traje sve dok netko ne baci sedmicu ili upotrijebi kartu Vitez. I kao kruna svega: Marko može jednom od dvoje igrača koji imaju naselja «A» i «B» iz ruke «ukrasti» jednu kartu sa sirovinom.*

Luka

Luke imaju tu prednost da u njima možete povoljno mijenjati sirovine. Da bi ih igrač dobio, mora sagraditi naselje na obali (➔) i to na jednom od križanja (➔) na kojem se nalazi luka. Vidi i morsko trgovanje (➔).

Važno: Luku koju ste upravo izgradili smijete upotrijebiti za trgovanje tek kada sljedeći put budete na redu za igru. Drugačija pravila ćete pronaći pod „Trgovanje i gradnja – kombiniranje" (➔).



M

Morsko trgovanje

Igrač koji je na redu može mijenjati karte sa sirovinama i bez drugih igrača. To mu omogućuje morsko trgovanje:

- **Bez luke:** Kod najjednostavnije (i najnepovoljnije) inačice razmjene 4 : 1 igrač na skup sa sirovinama vrati četiri jednake karte sa sirovinama i u zamjenu si uzme jednu kartu sa željenom sirovinom. Za razmjenu 4 : 1 igraču nije potrebna luka (➔), a najčešće se koristi ako nitko od igrača ne želi razmjenu karata.

  Primjer: *Sven na skup vrati četiri karte s rudom i uzme kartu s drvetom. Naravno da je pametnije pokušati povoljniju razmjenu s drugim igračima – unutarnjim trgovanjem (➔).*

- **S morskom lukom:** • S morskom lukom: Bolje uvjete razmjene ima igrač koji je postavio naselje ili grad na lokaciji s lukom. Postoje dvije vrste lokacija s lukom:

  1. Jednostavna luka (3 : 1). Igrač koji je na redu može u fazi trgovanja na skup sa zalihama vratiti bilo koje tri jednake karte sa sirovinama i u zamjenu uzeti jednu kartu sa sirovinom koju treba.



Primjer: *Plavi igrač na skup vrati tri karte s drvetom, a uzme kartu s rudom.*

2. Posebna luka (2 : 1). Za svaku od sirovina postoji jedna posebna luka (sa simbolom te sirovine). Povoljna razmjena 2 : 1 je moguća samo za onu sirovinu koja je označena na polju s lukom. Posebna luka ne dozvoljava razmjene drugih vrsta sirovina u odnosu 3 : 1 kao u jednostavnoj luci.



Primjer: *Plavi igrač je sagradio naselje ili grad u posebnoj luci za drvo. Igrač na skup vrati dvije karte s drvom i uzme kartu s bilo kojom sirovinom koju treba. Može mijenjati i četiri karte s drvom za bilo koje druge dvije karte iz zalihe.*

Važno: U luci može trgovati samo igrač koji je na potezu!

N

Najdulja trgovačka cesta

Posebnu kartu „Najdulja trgovačka cesta" dobiva igrač koji prvi sagradi niz od 5 neprekinutih cesta. Tu kartu može osvojiti i drugi igrač ukoliko izgradi cestovni niz s najmanje jednom cestom više od igrača koji posjeduje posebnu kartu.

- Trgovačku cestu koja u nekom trenutku čini najdulji neprekinuti cestovni niz moguće je i prekinuti ako kojem drugom igraču uspije na slobodno križanje postaviti svoje naselje.



Primjer: *Narančasti igrač je imao „Najdulju trgovačku cestu" sa sedam cesta. Crveni je postavio svoje naselje na križanje označeno s crnim krugom i na taj način je prekinuo trgovačku cestu narančastog igrača. S tim potezom dobio je posebnu kartu „Najdulja trgovačka cesta" od narančastog igrača i s njome dva boda.*

Pazite: Vaša naselja/gradovi ne prekidaju vašu trgovačku cestu!

- Kada netko prekine najdulju trgovačku cestu, a dva ili više igrača imaju trgovačke ceste jednake dužine potrebno je provjeriti sljedeće:
  - Ako je igrač koji posjeduje kartu »Najdulja trgovačka cesta« jedan od igrača koji imaju cestu iste duljine, ta karta ostaje njemu.
  - Ako igrač koji posjeduje kartu »Najdulja trgovačka cesta« nije među onima s novom najduljom trgovačkom cestom, njegovu kartu stavimo sa strane. Karta se vraća u igru kada jedan od igrača sastavi novu najdulju trgovačku cestu.

Kartu »Najdulja trgovačka cesta« stavimo sa strane ako nakon prekida najdulje trgovačke ceste nitko od igrača nema niz od 5 ili više neprekinutih cesta, zato što najdulja trgovačka cesta ne postoji.

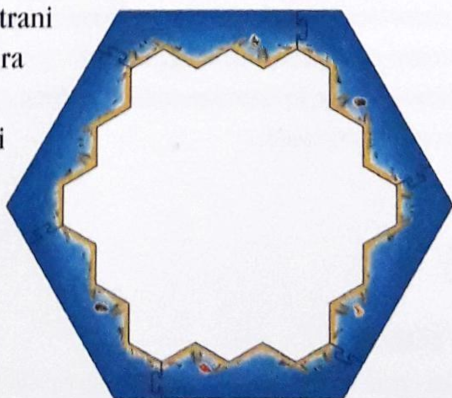
Naselje

Naselje je vrijedno jedan pobjednički bod. Onaj tko ima naselje prima različite prinose za sva tri polja s krajolikom koja graniče s tim naseljem.

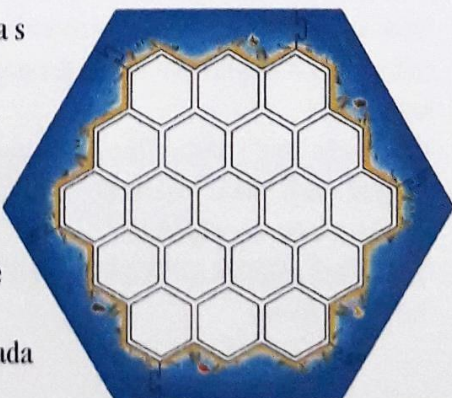
Važno: Kada postavljamo naselje, moramo u obzir uzeti pravilo udaljenosti - ni jednom od tri susjedna križanja ne smije već biti postavljeno drugo naselje od ni jednog igrača. Kada igrač sagradi svih pet naselja (tako nema više kuća), prvo mora jedno od njih proširiti u grad da bi mogao postaviti novo naselje. Sada može ponovno sagraditi novo naselje.

Nasumična postava ploče za igranje

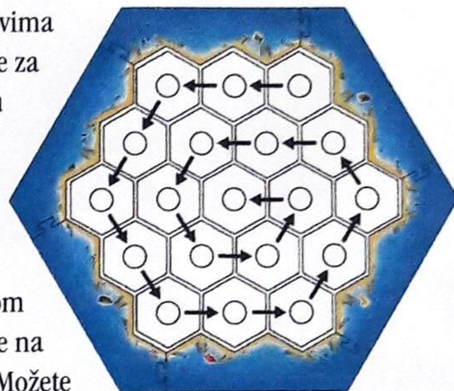
1. Najprije postavite šest dijelova okvira prema vlastitoj želji. Pazite da k onoj strani svakog dijela okvira gdje nema luke priključite sljedeći dio sa stranom gdje se nalazi luka.



2. Promiješajte polja s krajolicima licem prema dolje. Tada s vrha uzimajte polja jedno po jedno te ih licem prema gore slažite unutar okvira, s lijeva na desno. Kada iskoristite sva polja s krajolicima, okvir je popunjen.



3. Postavljanje žetona s brojevima:



- Sve žetone s brojevima stavite pored ploče za igranje tako da su brojevi okrenuti prema dolje, a slova prema gore.
- Sada po abecednom redu složite žetone na ploču za igranje. Možete početi od bilo kojeg kutnog polja, kamo stavite prvi žeton, a s ostalima nastavite suprotno od smjera kazaljke na satu. Vidi primjer.
  Pažnja: Pustinja ostaje bez žetona, zato je preskočite.
- Kada su postavljeni svi žetoni, okrenite ih. Sada su na žetonima vidljivi brojevi.

Nastavljamo pojmom Faza postavljanja (➔)

O

Obala

Ako polje s krajolikom graniči s morskim poljem, onda govorimo o obali. Uz obalu možemo graditi ceste. Na križanjima koja graniče s morskim poljima možemo postaviti naselja i proširiti ih u gradove.

Nedostatak: Područje utjecaja proteže se na samo dva ili čak na jedno samo polje s krajolikom, što smanjuje prinose sirovina. Prednost: Na obali su luke, gdje se morskim trgovanjem može povoljno mijenjati sirovine.

Pazite! Naselja na križanjima bez luke vam ne donose nikakvu korist jer u njima ne možete trgovati.

P

Pustinja

Pustinja je jedino polje s krajolikom koje ne donosi nikakve sirovine. U pustinji je smješten lopov (➔), od tamo i počinje igru. Onaj tko gradi naselje ili grad uz pustinju mora biti svjestan da će prinose sirovina dobivati samo s dva polja.

Put

Putove predstavljaju oni rubovi gdje se dodiruju dva polja. Put može ići po granici između dva polja s krajolicima, odnosno između polja s krajolikom i morskog polja. Na svakom putu

možemo sagraditi samo po jednu cestu (➔). Svaka cesta vodi do križanja (➔), u točku gdje se dodiruju tri polja.



T

Taktika

Budući da se igra obično odvija na nasumično postavljenoj ploči za igranje, uz svaku novu igru iznova planiramo svoju taktiku. Unatoč tome, postoje neke pojedinosti na koje bi morao paziti svaki igrač:

1. Glina i drvo su na početku igre najvažnije sirovine. Obje su nam potrebne za gradnju cesta i naselja. Zato bi svaki igrač trebao svoja naselja pokušati postaviti tako da graniče barem s jednim «dobrim» poljem s krajolikom sa šumom ili s brdom (s brojevima 5, 6, 8 ili 9).

2. Ne smijete podcjenjivati vrijednosti lokacija s lukom. Onaj tko, na primjer, ima naselja i gradove uz dobre njive bi tokom igre trebao pokušati postaviti naselje na «žitnoj» lokaciji s lukom.

3. Kada se postavljaju prva dva naselja, morate paziti da u zaleđu imate dovoljno manevarskog prostora za daljnji napredak. Postavljanje oba naselja na sredinu otoka bi moglo biti opasno. Suigrači bi mogli blokirati vaše putove.

4. Onaj tko mnogo trguje ima veće mogućnosti za pobjedu. Suigraču koji je na redu mirno ponudite svoje sirovine za razmjenu!

Trgovanje

U drugoj fazi (nakon faze postavljanja) igrač koji je na redu može trgovati sirovinama. Nakon što je bacio kocke i nakon što su igrači za svoja polja dobili odgovarajuće sirovine, igrač koji je na redu ima mogućnost trgovanja. Postoje dvije vrste trgovanja: karte može razmjenjivati sa suigračima, što zovemo unutarnje trgovanje (➔), a može mijenjati i bez suigrača, što zovemo morsko trgovanje (➔). Pri morskom trgovanju vlastite karte mijenjamo za one iz zalihe. Igrač koji je na redu smije trgovati koliko god želi sve dok mu to omogućuju karte koje ima u ruci.

Trgovanje i gradnja - kombiniranje

Odvajanje faze gradnje i trgovanja je preporučljivo na početku, da kao početnici brže shvatite pravila igre. Kao iskusni igrači ćete fazu odvajanja vjerojatno rađe izbjegavati. Nakon faze dobivanja sirovina možete graditi i trgovati po redosljedu kako to vama odgovara. Dakle, možete trgovati, graditi, pa opet trgovati i graditi – dok vam to dopuštaju vaše karte. Kada ukinete odvajanje faze gradnje i trgovanja, smije igrač koji je svoje naselje izgradio u luci, koristiti luku za trgovanje već u istom potezu!

U

Unutarnje trgovanje (trgovanje s drugim igračima)

Kada je igrač koji je na redu već bacio kocke i za svoja polja dobio odgovarajuće sirovine, ima mogućnost trgovanja s drugim igračima. Uvjeti trgovanja i količina karata za razmjenu su prepušteni trgovačkoj spretnosti pojedinog igrača. Poklanjanje karata nije dozvoljeno, kao ni zamjena više karata za nijednu!

Važno: Drugi igrači mogu trgovati samo s igračem koji je na redu. Ostali suigrači ne smiju međusobno razmjenjivati karte

Primjer: *Na redu je Sven. Za gradnju ceste mu je potrebna glina. Ima dvije karte s drvetom i tri s rudom. Glasno pita: «Tko će mi dati glinu? Za nju nudim kartu s rudom.» Davor odgovara: «Od mene možeš dobiti glinu ako mi za nju daš tri karte s rudom.» Javi se i Kristina: «Ako mi daš jedno drvo i jednu rudu, dat ću ti svoju glinu.» Sven se odluči za Kristininu ponudu i mijenja karte s drvetom i rudom za nužno potrebnu kartu s glinom.*

Važno: *Kada je Sven na redu, Kristina i Davor međusobno ne smiju trgovati.*

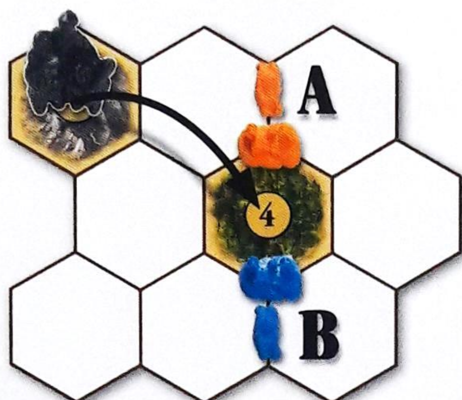
V

Vitez

Ako igrač koji je na redu koristi kartu «Vitez» (jedna od karata razvoja), mora smjesta pomaknuti lopova (➔).

- Igrač koji koristi kartu «Vitez» mora uzeti lopova i premjestiti ga na žeton s brojem nekog drugog proizvoljnog polja s krajolikom.
- Tada može uzeti i nasumičnu kartu sa sirovinom jednom od igrača koji imaju naselje ili grad uz to polje i zadržati je. Sam bira koga će opljačkati.
- Igrač kojeg se pljačka drži karte prikrivene u ruci, a lopov mu jednu izvuče.

- Onaj tko prvi uspije pred sebe staviti treću otvorenu vitešku kartu dobije posebnu kartu Najveća viteška moć (➔) koja donosi dva boda.
- Ako drugom igraču uspije otvoriti više viteških karata, nego što ih ima trenutni vlasnik karte, ona prelazi novom vlasniku, a s njom i oba boda.



Primjer: *Na redu je Sven koji koristi kartu «Vitez». Lopova pomakne s gorja na šumsko polje sa žetonom «4». Sada može igraču «A» ili igraču «B» iz ruke izvući kartu sa sirovinama.*

Važno: Kada netko koristi kartu razvoja „Vitez", nije važno ako drugi igrači imaju sedam ili više karata sa sirovinama. Igrači trebaju predati polovicu svojih karata samo kada padne sedmica i kada u ruci imaju više od sedam karata.

Ž

Žetoni s brojevima

Brojevi na žetonu pokazuju kolika je vjerojatnost da kocke izaberu to polje i da time dobijemo sirovine. Što je veći tisak broja, to je veća vjerojatnost da taj broj dobijemo bacanjem. Tako su polja «6» i «8» mnogo unosnija od polja «2» ili «12».



Dodatne informacije o Catan osnovnoj igri i proširenjima:

www.cartamagica.hr



Autor: Klaus Teuber
Ilustracije: Michael Menzel
Grafika: Michaela Kienle
Dizajn figurica: Andreas Klober
3D-Grafika: Andreas Resch
Tehnički razvoj igre: Monika Schall
Urednik aktualnog izdanja: Arndt Fischer
Redakcija: Reiner Muller, Sebastian Rapp

KOSMOS

Franckh-Kosmos-Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Njemačka

igroljub

Peto hrvatsko izdanje

3330 Mozirje, Slovenija
catan@igroljub.si, www.igroljub.si

Proizvedeno u Njemačkoj.

Uvoz i distribucija za Hrvatsku:
Carta Magica d.o.o.
Prenjska 2B, 10000 Zagreb, Hrvatska
www.cartamagica.hr